

BLENDED LEARNING SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Sutan Saribumi Pohan
sutans@ecampus.ut.ac.id
UPBJJ – UT Semarang

Abstrak

Blended learning adalah menggabungkan pembelajaran melalui online (komputer) dengan tatap muka yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di sekolah dengan harapan siswa dapat memecahkan masalah materi pembelajaran secara individu atau kelompok menurut kemampuan masing-masing. Pada awal kegiatan di kelas, guru membagi siswa menjadi kelompok diskusi, kemudian membagikan kertas pada setiap siswa berisi pokok bahasan, permasalahan yang perlu dibahas, cara pembahasan, dan hasil pembahasan. Guru memerintahkan pada siswa untuk membuka laptopnya masing-masing dan memberi bantuan pada siswa yang belum terampil dalam menggunakan komputer/laptop untuk online, guru memberi informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran dan menginstruksikan kepada siswa agar membuka situs yang berhubungan dengan materi yang sedang dibahas (google, youtube, gmail). Selanjutnya siswa menulis hasil pembahasan materi yang diperoleh (*progress report*), dan mempresentasikan sesuai dengan kreativitasnya, terakhir guru memberikan evaluasi tertulis. Tujuan blended learning agar siswa dapat mengungkap masalah pembelajaran menurut pemikirannya sendiri dan siswa dapat memahami penggunaan komputer dalam proses pembelajaran. Manfaatnya dapat menarik minat belajar siswa, tidak merasa bosan dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil yang diharapkan siswa dapat mengakses suatu materi pembelajaran pada kehidupan yang nyata dan dapat mempersiapkan diri pada arena kompetisi ilmu pengetahuan (science) dan dunia kerja. Bagi negara Indonesia pelaksanaan blended learning terasa mahal sebab para siswa berstatus sosial ekonomi yang berbeda, mayoritas ekonomi menengah ke bawah, walaupun hal ini merupakan tantangan bagi inovasi proses pembelajaran dalam rangka membuka kecerdasan dan multitalenta peserta didik di Indonesia, maka harapan masyarakat dan guru pada proses pembelajaran bertumpu pada pembuat kebijakan tentang pendidikan.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, *Blended Learning*, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Inovasi teknologi komputer di berbagai bidang juga berimbas pada bidang pendidikan khususnya pada proses pembelajaran, salah satunya blended learning yaitu menggabungkan pembelajaran melalui online (komputer) dengan tatap muka yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di sekolah dengan harapan siswa dapat memecahkan masalah materi pembelajaran secara individu atau kelompok menurut kemampuan masing-masing menggunakan jaringan internet, walaupun di negara berkembang seperti Indonesia blended learning belum maksimal diterapkan oleh guru di kelas, namun usaha inovasi proses pengajaran terus dilaksanakan seiring dengan kemajuan teknologi dan

informasi, karena pertimbangan situasi kondisi sosial ekonomi para siswa yang berbeda-beda, mengingat laptop atau ipad di Indonesia masih tergolong barang mahal, begitu pula dengan sewa speedy atau hotspot juga tergolong mahal maka proses pengajaran disesuaikan dengan keadaan lingkungan. Blended learning juga tidak lepas dari jaringan internet yang berperan sebagai sumber informasi yang dapat membantu para siswa menelaah dan mengungkap pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Blended learning merupakan wujud pemanfaatan teknologi di bidang proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi seperti elearning, online course, ebook dan sebagainya yang sesuai dengan perkembangan jaman untuk membangun sinergi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa. Pengajaran dapat dikatakan berkualitas bila akan dapat membentuk menanamkan suatu pengetahuan yang tahan lama pada diri atau pemikiran siswa, artinya dimanapun siswa berada dan dalam kondisi apapun siswa selalu paham tentang materi pembelajaran atau ilmu pengetahuan yang pernah diterima atau dipelajari. Teknologi telah merubah paradigma pengajaran menjadi ideal yang melahirkan berbagai asumsi tentang perubahan pembelajaran bagi siswa, asumsi tentang rancangan pengajaran bagi guru dan asumsi emosi atau psikologi guru dan siswa.

Persaingan semakin pesat merupakan tantangan yang harus dihadapi generasi yang lahir pada abad ke 21 atau diistilahkan sebagai generasi platinum, mereka lahir pada masa keterbukaan teknologi cara berpikir, berperilaku, serta ketersediaan sarana pendidikan yang jauh lebih baik dibandingkan generasi sebelumnya. Cirinya mereka mempunyai kemampuan tinggi dalam mengakses dan menyerap informasi sehingga memiliki kesempatan lebih banyak dan terbuka untuk mengembangkan dirinya, kemampuan inilah yang kelak menjadi modal dalam hidup, dengan segala fasilitas dan kemudahan yang tersedia pastilah lebih mudah menjalani hidup atau tantangan yang dihadapi akan lebih keras (Kompas 24 Juli 2016, hal 7).

Pada model pengajaran dan pembelajaran misalnya model role playing, problem solving, brainstorming, jigsaw, simulasi, tutor sebaya dan sebagainya merupakan rancangan guru agar siswa memahami informasi atau penjelasan guru tentang materi yang akan atau sedang dibahas. Model pembelajaran juga dapat sebagai motivasi siswa dalam belajar karena daya tarik siswa akan memenuhi kebutuhan siswa sehingga akan mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Inovasi pengajaran yang dilaksanakan guru akan memberi asumsi bahwa guru telah bekerja secara profesional dan dapat mengembangkan pengalaman dengan cara berpikir divergen dan konvergen. Dalam suatu konsep bahwa tugas guru adalah menciptakan suasana dan fasilitas yang sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat bermakna, yang disediakan oleh guru bukan saja berupa buku, film, rekaman, peta komputer dan sebagainya, tapi juga nara sumber yang siap membantu dalam memberikan materi pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan yang sedang dikaji, misalnya masalah kebersihan atau kesehatan bisa dijelaskan oleh dokter, berlalulintas dengan baik bisa dijelaskan oleh polisi, bahasan tentang bercocok tanam bisa dijelaskan oleh penyuluh pertanian, dan sebagainya. (S Nasution, 2013, hal 88).

Tantangan globalisasi tidak saja berdampak pada sosial ekonomi di suatu negara dalam bidang pendidikan juga disertakan dan menyusutkan dalam proses pengembangan ke arah belajar digital. Mengingat Indonesia terdiri dari berbagai pulau, berbagai budaya,

berbagai tradisi dan berbagai bahasa daerah maka kecenderungan memelihara kearifan lokal menjadi tanggungjawab bangsa, dalam proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi even yang tepat dalam penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media sebagai penunjang proses pengajaran dan pembelajaran. Di negara Asia yang telah maju seperti Jepang, Korea dan Cina di bidang pendidikan telah mengembangkan kreativitas dan inovasi di segala bidang, termasuk bidang pendidikan yang fokus pada dunia industri dan tenaga kerja terampil teknologi, sehingga negara tersebut telah menguasai dunia industri.

Pengajaran adalah praktik menularkan informasi dan merupakan gaya penyampaian serta perhatian terhadap siswa yang diterapkan di dalam atau di luar kelas sehingga guru senantiasa dapat menggunakan pengalamannya dalam mengajar, motivatoris dan bergairah. Pembelajaran adalah hasil dari kognisi sebagai proses modifikasi seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan perilaku dan perubahan kapasitas (Miftahul Huda, 2015, hal 2). Dari konsep diatas, maka ada 2 hal yang akan dibahas pada makalah ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang proses pengajaran dengan model blended learning
2. Bagaimana dukungan para ahli pendidikan terhadap blended learning

B. PEMBAHASAN

1. Merancang Proses Pengajaran Blended Learning

Blended learning adalah model pengajaran yang dirancang dengan menggunakan media komputer dan laptop, melalui laptop para siswa secara individu atau kelompok dapat mengakses materi pembelajaran yang sedang di bahas dan guru memberikan pengarahan, pengendali serta manage kelas dengan baik. Prosesnya mendorong digitalisasi dan pemanfaatan penggunaan teknologi ke arah unsur inovasi pembelajaran yang kompetitif sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menjadi andalan dalam transformasi materi pembelajaran yang akan mengubah belajar konvensional menuju belajar secara online, dengan memanfaatkan TIK sebagai sarana mendapatkan solusi informasi dengan mudah, cepat, efektif dan efisien. Melalui inovasi pengajaran ini dapat dicapai agar para peserta didik menjadi sumber daya manusia yang bertalenta teknologi (berkemampuan dibidang tertentu) dan mampu atau memiliki berbagai keterampilan.

Setiap orang itu cerdas dengan keunikan masing-masing, namun orang yang berbakat akan memiliki kemampuan yang sangat menonjol sesuai dengan bakat yang dimiliki, misalnya bakat menyanyi/menari, bakat menulis novel/artikel, bakat dekorasi, dan bakat yang lainnya. Multiple intelligence adalah kecerdasan yang mencakup banyak bidang dalam kehidupan sehari-hari ada 8 macam : linguistik, logika matematika, musikal, kinestetik, visual spasial, interpersonal, intrapersonal dan naturalis. Dengan didukung kesempatan untuk berkembang peserta didik diharapkan menjadi bibit unggul yang sarat kualitas serta mampu menghadapi tantangan dibanding generasi sebelumnya. (Kompas 24 Juli 2016, hal 7).

Saat ini sebagian besar anak-anak seusia SMP dan SMA telah mengenal berbagai aplikasi komputer/laptop bahkan melalui hand phone (HP) bisa mengakses

internet, mereka bisa sharing kemana mereka inginkan, namun untuk belajar melalui laptop di kelas bagi peserta didik di Indonesia masih asing, walaupun demikian guru perlu mempunyai kiat-kiat atau kreatif dan berinovasi dalam proses pengajaran di kelas, walaupun komputer atau laptop merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberi motivasi belajar bagi siswa, maka peranan guru tetap mengembangkan proses pembelajaran dan mewujudkan pemanfaatan teknologi. Digitalisasi pendidikan merupakan kebutuhan atau berkaitan dengan keinginan individu dan kelompok dalam proses pembelajaran dalam beradaptasi dengan modernisasi proses pengajaran. Persiapan yang dilaksanakan guru dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model blended learning sebagai berikut :

Identitas

Nama Sekolah : SD Nusantara

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : 6 / II

Waktu : 2 X 45 menit

I. Standar Kompetensi : 2. Memahami gejala (peristiwa) di Indonesia dan sekitarnya

II. Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga.

III. Indikator

1. Menjelaskan tentang peristiwa alam

2. Menyebutkan 3 macam peristiwa alam

3. Mengidentifikasi peristiwa alam yang ada di Indonesia dengan negara ASEAN

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi dengan teman sejawat siswa dapat menjelaskan tentang peristiwa alam

2. Melalui tanya jawab tentang peristiwa alam, siswa dapat menyebutkan 3 macam peristiwa alam

3. Dengan menggunakan media komputer/laptop/ipad siswa dapat mengidentifikasi peristiwa alam yang ada di Indonesia dan negara ASEAN

V. Langkah-langkah Kegiatan

1. Kegiatan Awal. (15')

a. Guru mengajak para siswa ber-do'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.

b. Guru mengajak para siswa mengingat kembali pembelajaran materi IPS yang pernah dipelajari minggu/pertemuan yang lalu.

c. Guru mengadakan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti.

Show Me : Guru membentuk kelompok belajar (4 atau 5 kelompok), memerintahkan kepada siswa menghidupkan laptop dan mengklik google atau internet arahkan mengakses tentang peristiwa alam, cari menu tentang gejala-gejala alam, kemudian menuliskan dalam buku hasil temuan atau pengamatan para siswa tentang gejala atau

peristiwa alam, diskusikan mengapa gejala atau peristiwa alam itu bisa terjadi, apa manfaat atau keuntungan dan kerugian terhadap kehidupan manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan.

- Let Me : Guru dan siswa membahas tentang materi (gejala alam) yang telah diperoleh melalui internet, memberi kesempatan secara kelompok mengemukakan/membacakan hasil temuannya yang dicatat dalam buku para siswa, Guru memberi kebebasan pada para siswa menelaah tentang alam sehingga siswa diharapkan dapat berkembang daya pemikirannya sesuai dengan daya serap yang dimilikinya.
- Check Me : Guru mengevaluasi hasil temuan yang dicatat oleh para siswa tentang alam dan menerima tanggapan dari para siswa.
- Support Me : Guru memberi bimbingan secara individu bagi siswa yang belum terampil menggunakan laptop dan dalam mencatat atau membuat laporan tentang gejala alam.
- Coach Me : Guru memberikan saran dan petunjuk dalam membuka situs tentang gejala alam dan dalam membuat laporan/catatan hasil mengakses materi pembelajaran melalui internet
- Connect Me : Guru memberi bimbingan dan training sebagai penguatan dalam mengakses internet melalaui google, gmail atau youtube.

3 Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.
- b. Guru memberikan evaluasi kinerja siswa dalam penerapan blended learning.

4. Kegiatan Penguatan

- a. Siswa tetap berkumpul sesuai kelompoknya dan guru dari meja ke meja melihat hasil konekting dengan google atau youtube tentang gejala alam di negara-negara tetangga atau ASEAN
- b. Guru memberikan pujian dan mengulas kembali hal-hal yang berhubungan dengan gejala alam.
- c. Guru memberi kesimpulan tentang gejala alam.

VI. Alat dan Sumber Belajar

1. Komputer dan laptop
2. Buku pegangan siswa
3. Internet melalui komputer/laptop

VII. Penilaian

Tes tertulis

NO	ASPEK	SKOR	SKOR TERTINGGI
1	Pengertian peristiwa alam a. Siswa mampu memberikan pengertian tentang peristiwa alam yang diperoleh dari hasil akses dari internet	6	10
	b. Siswa mampu menyebutkan 3 macam/bentuk gempa dari hasil akses internet	8	
2	Mengidentifikasi peristiwa alam a. Siswa mampu menceritakan peristiwa alam yang terdapat di Indonesia dan peristiwa alam di negara ASEAN	8	10
	b. Siswa mampu menceritakan usaha pengendalian peristiwa alam melalui akses internet	8	
3	Bagaimana sikap kita bila terdapat gejala alam di wilayah kita	10	10
4	Apakah anda punya pengalaman tentang gejala alam?	10	10
5	Kita sering mendengar adanya berita banjir dan tanah longsor, apa penyebabnya dan bagaimana pendapat Anda	10	10

Blended learning dapat dikatakan sebagai eksplorasi bagi siswa melalui laptop dan ipad dari materi yang akan di bahas di kelas, namun proses interaksi melalui internet memerlukan perkembangan kognitif yang didasarkan oleh usia siswa, sehingga guru dapat mengendalikan kecenderungan salah dalam mengakses internet, guru akan membimbing siswa secara individu dari meja ke meja memberikan instruksi lisan dan membantu siswa menuliskan porgres report hasil mengakses dari internet terhadap pokok bahasan yang sedang dipelajari. Penyajian materi dari guru mungkin sedikit yang sifatnya sebagai pancingan terhadap siswa yang akan menggali sendiri melalui internet tentang materi yang sedang dipelajari, guru akan memberikan kebermaknaan dan kualitas dalam proses pembelajaran dan siswa akan mencerminkan dalam meningkatkan keserdasan dan keterampilannya. Strategi blended learning juga melatih siswa untuk lebih tanggap menerima informasi (penjelasan) guru. dan terampilan menggunakan komputer.

Peran guru dalam proses pengajaran akan memberikan inspirasi bagi siswa dalam menentukan langkah-langkah yang berkaitan dengan mengakses internet tentang pokok bahasan dan mengolah hasilnya yang ditulis dalam progres report, oleh karena itu dalam membuat rencana pembelajaran yang disebut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus dapat mencerminkan atau berorientasi pada keaktifan siswa, sehingga RPP merupakan salah satu tantangan dalam manajemen pengajaran yang menarik untuk dibahas, tidak hanya setiap guru ingin mencapai tujuan yang diinginkan, tetapi juga begitu banyak waktu dan pemikiran yang dilaksanakan guru untuk melakukan perencanaan pengajaran, melaksanakan konsultatif dengan pimpinan dan teman sejawat. Pengajaran merupakan usaha untuk mengimplementasikan metode, media dan sumber

belajar yang mungkin bisa diadopsi dan melakukan berbagai workshop atau brainstorming dalam rangka mencari desain pengajaran yang terbaik.

Penggunaan teknologi atau internet di bidang pendidikan diibaratkan sebagai nafas proses pengajaran, suasana belajar akan menjadi hidup bila penggunaan komputer dan laptop menimbulkan kekuatan daya pemikiran siswa dalam belajar. Pengajaran dengan media akan membangkitkan perhatian dan motivasi belajar, seiring dengan perkembangan zaman guru perlu menyesuaikan diri dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tujuannya untuk mengakselerasikan kegiatan pembelajaran. Komputer dan gadget yang kini sudah merupakan benda tidak asing bagi seseorang dari berbagai usia sebagai wujud pemanfaatan teknologi dalam berbagai kehidupan dalam membantu untuk berkarya (kegiatan), Transformasi digital akan memberi keunggulan dalam proses pengajaran sehingga dapat meningkatkan pemberdayaan SDM, mengoptimalkan proses pembelajaran dan cepat mengambil keputusan.

Blended learning akan memancing siswa rasa ingin tahu yang lebih terhadap materi yang dibahas saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media komputer atau laptop diharapkan bahwa belajar dengan mengakses internet merupakan kebutuhan belajar atau untuk mengetahui sesuatu, sehingga dapat dikatakan bahwa keingintahuan bagi siswa merupakan kebutuhan belajar bagi siswa, dampak keingintahuan akan menjadi individu tidak pernah puas akan mengetahui sesuatu dan menjadi agresif, sehingga guru harus dapat sebagai kendali agar siswa senantiasa memelihara etika, norma dan moral.

Pengaruh dunia modern dengan berbagai ragam kegiatan yang serba digital mengembangkan berbagai produk yang bermutu sesuai keinginan setiap orang, seiring dengan perkembangan proses pengajaran sehingga blended learning menciptakan sistem perangkat online yang pada saatnya meningkatkan prestise dalam proses pengajaran, kebahagiaan guru di dalam kelas adalah bila informasi atau penjelasan guru dapat dipahami siswa secara utuh dengan implikasi siswa dapat sukses sesuai dengan cita-citanya, walaupun disadari tidak semua siswa sama dalam intelegensinya, sosial ekonomi dan lingkungannya sehingga guru menyadari keadaan yang demikian, hal yang perlu dilaksanakan guru adalah : 1) Motivasi dalam belajar, artinya mengajak siswa senantiasa berpartisipasi aktif membantu siswa bila menemui kesulitan. 2) Memberi tambahan bimbingan atau perlakuan khusus terhadap siswa yang lemah. 3) Memberi penguatan atau pengulangan yang dapat mendeteksi tingkat daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. 4) Menilai kemajuan belajar (*progress report*) yang dibuat siswa berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh baik secara formatif di kelas, tugas kelompok dan tugas di rumah.

Selama belajar di sekolah para siswa dihadapkan pada banyak problem yang berkaitan dengan bidang studi tertentu atau berkaitan dengan kehidupan di sekolah pada umumnya yang harus diselesaikan, dalam hal ini para siswa harus berbuat lebih dari porsi dalam proses pembelajaran dan aktif mencari penyelesaian, menemukan kaidah dan prinsip yang baru, sehingga diperlukan strategi dalam berpikir yang berdampak luas. Dalam pandangan ahli psikologi kognitif kemampuan untuk memecahkan dan mengatasi berbagai ragam problematik disebut sebagai berpikir kritis artinya kemampuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu jawaban dari suatu problem yang mencakup

menentukan intinya, menemukan kesamaan dan perbedaan, menggali informasi data yang relevan, kemampuan untuk mempertimbangkan dan menilai, yang meliputi membedakan antara fakta dan pendapat, menemukan asumsi, memisahkan prasangka dan pengaruh emosional, menimbang konsistensi dalam berpikir dan kemampuan untuk menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan (Winkel, 2012, hal 399)

2. Dukungan Para Ahli Pendidikan Terhadap Blended Learning

Dukungan blended learning sebagai proses pembelajaran yang menggunakan media komputer dan laptop artinya proses pembelajaran tatap muka yang mengakses lewat internet disesuaikan dengan materi yang akan dibahas oleh guru, sehingga guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa secara kelompok dan memberi bimbingan kepada siswa secara individu yang kurang mampu dalam mendeskripsikan materi. Blended learning memang belum populer atau belum dilaksanakan sepenuhnya di sekolah-sekolah di Indonesia, apalagi di daerah terluar, terpencil dan tertinggal (3T) tidak mungkin dilaksanakan karena pemerintah belum sepenuhnya membangun infrastruktur di bidang pendidikan, misalnya pengadaan listrik, pengadaan jaringan internet (wifi/hotspot), dan media yang menunjang blended learning. Namun blended learning merupakan salah satu proses pengajaran yang telah dilaksanakan oleh negara-negara maju (*welfare state*) sebagai strategi dalam pembelajaran di era digital. Kita berharap di Indonesia juga akan terlaksana seiring dengan pembangunan di segala bidang yang sedang dirintis.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang akan dicapai, alasannya : 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak hanya penjelasan verbal dari guru saja, sehingga para siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, bila guru setiap jam harus mengajar. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mengakses internet, dan mengemukakan pendapat. 5) Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses hasil belajar siswa dan taraf berpikir siswa dari yang kongkret menuju yang abstrak dan dari yang sederhana menuju berpikir kompleks. (Nana Sudjana, Ahmad Rivai, 2010, hal 2).

Walaupun secara nyata bahwa pengajaran konvensional telah memberikan kemajuan bagi para peserta didik, dan membaca buku merupakan kebutuhan dasar, namun kemampuan guru untuk tidak terpaku pada suatu konsep dan standar pengajaran yang selama ini membelenggu kegiatan guru di kelas, maka guru perlu mengintegrasikan perubahan yang terdapat di dunia pendidikan negara lain yang lebih maju. Saat ini digitalisasi dalam suatu kegiatan sudah menjadi prestise dan teknologi sudah harus dikembangkan dalam cakupan penggunaan yang lebih luas, misalnya smart city dan cyber province yang mengembangkan konektivitas layanan publik di suatu wilayah, begitu pula dengan pendidikan.

Inovasi pengajaran memang harus dilaksanakan, guru akan mendapatkan reputasi atau pujian dalam proses pengajaran bila media yang digunakan tepat dan relevan dengan perkembangan jaman yang kini teknologi digital telah menjadi primadona dalam proses pengajaran, blended learning akan mengubah model pengajaran akan menjadi lebih inovatif sebab sentuhan jari siswa pada laptopnya akan membawa angan siswa pada pemikiran yang nyata dengan analisis yang dapat mendeteksi setiap permasalahan yang dihadapi secara efektif, siswa merasa terbantu oleh google dalam mengoptimalkan rasa ingin tahu terhadap pokok bahasan yang dipelajari.

Strategi yang perlu dikembangkan oleh guru dalam pelaksanaan belajar mengajar adalah kemampuan untuk memunculkan tantangan kepada siswanya dan tugas siswa mencari serta menemukan alternatif pemecahan masalah, bahan ajar, materi pelajaran yang kurang memberikan tantangan, kurang menarik bagi siswa dan cenderung membosankan, sebaliknya bahan ajar atau materi pelajaran yang memberikan tantangan dapat menimbulkan semangat belajar, sikap aktif dan keterlibatan langsung serta penyerapan siswa. Guru dapat memberikan tugas kepada siswa (individu atau kelompok) untuk mencari, menemukan dan menjelaskan hubungan atau kaitan dua hal yang berbeda untuk memecahkan suatu permasalahan atau pembahasan tertentu. (Iskandar Agung, 2010, hal 74).

Blended learning yang memanfaatkan google dan internet yang dijadikan sumber belajar dengan alat bantu komputer dan laptop membawa pengalaman pada siswa sebagai daya yang dapat memberi kemudahan dalam mencari data atau materi pembelajaran yang dibutuhkan, teknologi pengajaran ini akan bermakna bila dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga bermuara pada kualitas pendidikan atau transformasi digital dapat mendorong proses pengajaran jadi lebih inovatif.

Perkembangan konsep teknologi pengajaran merupakan pendekatan sistem artinya adanya pemikiran yang memandang bahwa proses pengajaran dipusatkan pada desain, implementasi dan evaluasi terhadap proses pengajaran, sehingga timbul kecenderungan membakukan kebijakan, masukan (input) dan temuan ke dalam sistem pengajaran tersebut, misalnya kebijakan penggunaan buku pelajaran, media pengajaran, fasilitas sekolah, perpustakaan, laboratorium, dan sarana pembelajaran lainnya. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi meluasnya cakrawala manusia dalam berbagai bidang pengetahuan sehingga setiap generasi penerus harus belajar lebih banyak untuk menjadi manusia terdidik sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan semakin meningkatnya kebutuhan terhadap kegiatan pengajaran, maka semakin terbatasnya tenaga pengajar yang profesional (Nana Sudjana, Ahmad Rivai, 2009, hal 110).

Terdapat kelebihan dan kelemahan pada model blended learning, walaupun gagasan memperbaiki proses pengajaran terus berlangsung, sebagai berikut :

Kelebihan blended learning

- a. Segini mungkin para siswa telah diperkenalkan dengan teknologi komputer atau diistilahkan pribadi yang melek teknologi, sehingga para siswa dapat beradaptasi dengan siswa lain yang telah mengenal teknologi pembelajaran di tempat lain.

- b. Permasalahan terhadap materi pembelajaran dapat terselesaikan dengan cepat, karena melalui internet (google) banyak pengetahuan yang dapat diakses dan tersedia informasi yang lebih lengkap
- c. Dapat memacu para siswa menjadi cerdas dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena interaksi pembelajaran dapat dari berbagai arah yakni guru, internet dan antar siswa, belajar dengan komputer memberi kesan yang menyenangkan bagi para siswa.
- d. Ada kebermanfaatan dalam penggunaan teknologi sebagai media yang dapat dijadikan sumber belajar, sehingga diharapkan terdapat keterpaduan antara manusia dan media dalam pengembangan teoritis, penelitian dan implementasi di bidang pendidikan
- e. Internet dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memberi kesan realistis dalam proses pembelajaran.

Kelemahan blended learning

- a. Untuk ukuran sekolah pada umumnya di Indonesia penyelenggaraan blended learning masih dirasakan sangat mahal atau memerlukan dana besar.
- b. Ungkapan siswa dalam diskusi pembelajaran cenderung bukan berdasarkan kemampuan awal siswa atau data empirik dari pengalaman belajar siswa, tetapi melalui akses internet, walaupun menemukan jawaban melalui internet juga tidak mudah.
- c. Dalam mengakses melalui internet ada ketergantungan dengan signal, sehingga bagi guru sulit dalam menyusun waktu pada rencana pengajaran secara efektif.
- d. Daya tarik peserta didik terhadap buku terkesan kurang diminati sehingga peran perpustakaan pendaftarannya tidak maksimal dibandingkan dengan laboratorium komputer yang dapat menyajikan internet.
- e. Upaya merekrut proses pengajaran melalui komputer yang dilaksanakan guru akan menambah beban kerja bagi guru, walaupun secara profesional guru harus memahami dan dapat menciptakan proses pengajaran melalui internet.
- f. Peran komputer dan internet akan memunculkan minat terhadap kebutuhan secara individualisasi, artinya menunjukkan bahwa perlakuan tertentu akan berlaku untuk orang tertentu pula, misalnya yang punya komputer yang bisa mengakses.

C. PENUTUP

Setelah menelaah dari beberapa teori melalui buku-buku teks dan berdasarkan pengalaman penulis sebagai dosen yang mengampu mata kuliah Pendidikan Anak di SD dan Pendidikan IPS di SD melalui tutorial online, maka dalam kata penutup, penulis akan mengemukakan kesimpulan dan saran-saran, sebagai berikut :

1. Kesimpulan

- a. Blended learning adalah model pengajaran tatap muka yang dirancang dengan menggunakan media komputer dan laptop, melalui laptop para siswa secara individu atau kelompok dapat mengakses materi pembelajaran yang sedang di bahas dan guru memberikan pengarahan, pengendali serta manage kelas dengan baik.

- b. Ketika negara-negara maju khususnya Amerika mengembangkan model blended learning yang dikenal sebagai metode pembelajaran terapan dengan menggunakan pendekatan antar ilmu dan media komputer, maka tidak heran dari sekolah tersebut melahirkan generasi muda terampil dan berkompotensi sehingga terdapat sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing sebagai tenaga kerja yang dibutuhkan disetiap lini.
- c. Walaupun terdapat kelebihan dan kelemahan dari blended learning, inovasi pendidikan tidak bisa menampik kehadiran komputer dan internet, sehingga pengembangan pendidikan harus sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi.

2. Saran – Saran

- a. Jadikan inspirasi guru sebagai ekonomi kreatif artinya kemampuan guru merupakan penambahan nilai sumber daya manusia yang ditentukan oleh pilihan dari dirinya sendiri dan bukan dari komando pimpinan atau mengikuti suatu kebijakan yang menjadi putusan dari penguasa dalam pemerintahan.
- b. Pelayanan (service) pembelajaran harus diciptakan oleh guru dalam rangka menata diri para siswa agar mampu mengendalikan ekosistemnya, sehingga nilai manusia menjadi penting dalam segala lingkup kehidupannya.
- c. Kearifan lokal perlu dijaga dalam setiap kegiatan pembelajaran walaupun teknologi komputer mulai merambah disegala line kegiatan dalam menjangkau modernisasi kehidupan manusia pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faizal, “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model blanded learning”. www.siafif.com diakses pada tanggal 4 juli 2016
- Iskandar Agung. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2009). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Muhammad Ali. (2010). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Miftahul Huda. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rudy Tantra. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- S Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- W.S. Winkel. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.